MoonShadow

iDEa

avevi ritenuto essere dapprima solo presagio, attraversò la tua mente come la lama affilata e lucente della tua spada. Ti destasti avvertendo un dolore lancinante e non avesti il tempo né di reagire a questo stato di torpore né di correre ai ripari. Ti volgesti verso il cielo ed immergesti il tuo sguardo come dentro ad una tavolozza di colori. L'azzurro del cielo, così l'avevi visto qualche ora prima, era stato amalgamato alla pece nera dell'oscurità. Una luce scura, tanto scura che la sua immagine sfuggiva agli occhi umani, era comparsa nei cieli. Alla gentile Fulax si era sostituita Septerios la portatrice di morte e di rovina. Fulax non era stata ancora definitivamente inghiottita ma, presto, il suo potere benefico sarebbe stato spazzato via con un'eclissi di dimensioni catastrofiche. Nelle profondità degli inferi un bieco messaggero delle tenebre attendeva il momento propizio per uscire allo scoperto ed impartire il comando di saccheggio e distruzione al suo stormo di demoni. Aveva la forma di un serpente e le sue proporzioni erano tutt'altro che rassicuranti. Mai s'era visto un tale dispiego di forze e malvagità. Il serpente già pregustava di potersi sedere al banchetto di carne umana, forte anche del suo potere magico, così potente da proibire a qualsiasi uomo di avvicinarsi senza venirne distrutto. I suoi occhi brillavano di una luce che traeva la sua luminosità dagli inferi; i suoi movimenti erano rapidi e sicuri, fulminei e mortali. Un solo suo cenno avrebbe scatenato l'avanzata di ogni sorta di efferatezza. Quasi certamente se, ancora, non ci fosse una speranza. Una speranza appesa ad un filo dal momento che l'esito dell'impresa é affidato ad un amuleto, custodito nel passato dai grandi sacerdoti. Questo amuleto costituiva l'unico mezzo contro il male di cui disponevano. Pensiamo al tempo che divide dall'eclisse come alla sabbia che passa da una parte all'altra di una clessidra. Trovare l'amuleto é di importanza capitale, è questione di vita o di morte e si deve tentare il tutto per tutto per recuperarlo. Una volta ritrovato si potrà procedere all'annientamento del perfido serpente. Septerios dovrà essere spazzata via e le creature delle tenebre sepolte per sempre nell'oscurità degli inferi.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 cassetta
- ✔ Inserite la cassetta nel registratore
- ✔ Premete contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**
- ✔ Avviate il registratore

C64 disco
- ✔ Inserite il disco nel drive
- ✔ Digitate **LOAD "*", 8, 1** e premete il tasto **RETURN**
- ✔ Seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo

COME GIOCARE

Quando apparirà la schermata introduttiva premete il tasto di fuoco del Joystick. Vi verrà richiesto di identificare il codice di un simbolo che si trova sul retro del poster. Digitate il valore corrispondente e premete RETURN. A questo punto verrà caricato il gioco (N.B.: gli utenti C64 disco dovranno girare il disco ed inserire la facciata B). Scopo del gioco é trovare e sconfiggere il gigantesco serpente che si nasconde nei sotterranei infernali. Inizialmente sarete armati con un pugnale, ma lungo il cammino potrete trovare altre armi sempre più potenti. Inoltre troverete degli oggetti che vi saranno indispensabili per completare la missione: pozioni per l'energia, chiavi per le porte, mappe richiamabili e molti altri che scoprirete durante il gioco: potete portarne con voi fino ad un massimo di sei. La parte bassa dello schermo di MOONSHADOW é suddivisa in varie finestre che sono (da sinistra verso destra):

✗ Indicatore di energia: ogni volta che verrete colpiti da qualcuno perderete un punto di energia ed il pugnale si avvicinerà sempre più al cuore. Quando il pugnale si conficca nel cuore la partita finisce.

✗ Arma in uso: mostra l'arma selezionata in quel momento.

✗ Tempo a disposizione: avete un certo tempo limite entro il quale potete trovare e distruggere il gigantesco serpente. In questa finestra viene visualizzata Fulax e la perfida Septerios che si avvicina sempre più per eclissarla. Quando Septerios si sarà sovrapposta completamente a Fulax, la partita termina.

✗ Oggetto selezionato: mostra l'oggetto che potete usare fra i sei a disposizione.

✗ Contatore: mostra il vostro punteggio attuale.

COMANDI

Dovrete guidare il personaggio di MOONSHADOW con il Joystick inserito nella porta 2. Per lanciare le armi premete il tasto di fuoco.

❑ **Tasti cursore**	scelta dell'oggetto corrente.
❑ **RETURN**	attiva l'oggetto selezionato.
❑ **SPAZIO**	cambia arma (se raccolta più di una).
❑ **RUN/STOP**	pausa (premere fuoco per continuare).
❑ **Q**	interrompe la partita.

TRUCCHI E CONSIGLI

▲ Ogni personaggio del gioco ha una differente tattica di attacco: una volta trovato il punto debole del vostro nemico non vi sarà difficile sconfiggerlo.

▲ Provate ad usare tutti gli oggetti che trovate ed imparate a non sprecarli.

▲ Fate sempre attenzione ai messaggi che scorrono nella parte bassa dello schermo.

▲ Ecco un breve aiuto per cominciare la vostra avventura: quando iniziate andate a destra per due schermi, poi in basso. Raccogliete la chiave e tornate al punto di partenza. Ora andate a sinistra di due schermi e poi in basso. Sotto la scala troverete un oggetto. Raccoglietelo ed usatelo. Vi verranno mostrate tutte le locazioni nelle quali siete già stati. Premete fuoco per continuare. Quindi andate a sinistra di uno schermo e poi in basso. Mettetevi di fronte alla porta ed usate la chiave: avete aperto la vostra prima porta!

RICONOSCIMENTI

Programma, grafica e sonoro	PAOLO GALIMBERTI
Direttore di progetto	ANTONIO FARINA
Storia introduttiva	ANNA VERNOCCHI

PER GLI APPASSIONATI DI VIDEOGIOCHI

QUESTO PROGRAMMA E' FRUTTO DI UN GRANDE SFORZO COLLETTIVO ED E' STATO CREATO APPOSTA PER DIVERTIRVI E FARVI PASSARE TANTE ORE IN PIACEVOLE COMPAGNIA. NOI SIAMO CONVINTI DI ESSERE RIUSCITI NEL NOSTRO INTENTO. CI FAREBBE MOLTO PIACERE CONOSCERE LE VOSTRE OPINIONI SUL PRODOTTO IN MODO DA POTERVI OFFRIRE PROGRAMMI SEMPRE MIGLIORI E DIVERTENTI. SCRIVETE SUBITO A : S.C. srl - Via Mazzini 12 - 21020 Casciago (VA)

F9 F8 F7 F6 F5 F4 F3 F2 F1 F0 E9 E8 E7 E6

E5 E4 E3 E2 E1 E0 D9 D8 D7 D6 D5 D4 D3 D2

B9 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 D0 D1